

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE
CURSO: PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES
PARA AS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO DO ENSINO FUNDAMENTAL
PROJETO PROFESSOR NOTA DEZ

ADAILMA M. S. FERNANDES
ALFA RODRIGUES BARBOSA DE SOUSA
DEUZALINA DE OLIVEIRA SEIXAS
ELIZÂNGELA CARREIRO DO RÊGO
RIVALDA DE JESUS MOURA GUERRA

O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NOS ASPECTOS AFETIVO
E SOCIAL NO ENSINO DE MATEMÁTICA E PORTUGUÊS NA 1ª SÉRIE DO
ENSINO FUNDAMENTAL

Brasília, 2005

Fichas para Coleta de Dados

Data: 03/10/05

Horário: 13:20h às 14:00h

Atividade: Jogo de Boliche com Soma

Local: Sala de aula

Número de meninas: 16

Número de meninos: 10

Número de equipes: 02

COMPORTAMENTOS AFETIVO E SOCIAL

TOQUE	AJUDA	RISOS	GRITOS DE SATISFAÇÃO	PULOS	PALMAS
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X
		X	X		X
			X		X
			X		

Comportamentos ocasionais:

Um educando irritou-se antes de iniciar a partida porque não era ele a dar início.

Fichas para Coleta de Dados

Data: 17/10/05

Horário: 13:20H às 14:20h

Atividade: letras para formar palavras

Local: Pátio coberto

Número de meninas: 16

Número de meninos: 09

Número de equipes: 06

COMPORTAMENTOS AFETIVO E SOCIAL

TOQUE	AJUDA	RISOS	GRITOS DE SATISFAÇÃO	PULOS	PALMAS
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
	X		X	X	X
	X				X
	X				
	X				

Comportamentos ocasionais:

Gestos de agressão por parte de uma dos componentes de uma das equipes, pelo motivo de Uma das colegas de outra equipe ter sorrido por ele ter errado.

Fichas para Coleta de Dados

Data: 24/10/05

Horário: 13:00h às 15:00h

Atividade: Bingo das Palavras

Local: sala de aula

Número de equipes: 04

Número de participantes: 06

Número de alunos: 24

COMPORTAMENTOS AFETIVO E SOCIAL

TOQUE	AJUDA	RISOS	GRITOS DE SATISFAÇÃO	PULOS	PALMAS
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	
	X	X	X	X	
	X		X	X	
				X	

Comportamentos ocasionais:

ANEXOS

ADAILMA M. S. FERNANDES
ALFA RODRIGUES BARBOSA DE SOUSA
DEUZALINA DE OLIVEIRA SEIXAS
ELIZÂNGELA CARREIRO DO RÊGO
RIVALDA DE JESUS MOURA GUERRA

**O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NOS ASPECTOS AFETIVO
E SOCIAL NO ENSINO DE MATEMÁTICA E PORTUGUÊS NA 1ª SÉRIE DO
ENSINO FUNDAMENTAL.**

Trabalho apresentado ao Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB
como parte das exigências para
conclusão do Curso de Pedagogia -
Formação de professores para as Séries
Iniciais do Ensino Fundamental
Projeto Professor Nota Dez

Orientador: Jorge Augusto Borges Serique

Brasília, 2005

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse trabalho especialmente a Deus, Pai todo poderoso. Aos nossos pais, esposos e filhos. Aos nossos irmãos e amigos. Aos professores e demais funcionários dessa instituição.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos intensamente a Deus pela brilhante iluminação que nos concedeu, pela a sabedoria que nos proporciona a cada dia e pela grande misericórdia e amor que são eternos. Aos nossos pais, esposos, filhos que nos dedicaram atenção, nos proporcionaram amor, nos deram força nos motivaram e sempre acreditaram no nosso potencial. Aos irmãos e amigos que muito nos incentivaram e nos apoiaram. Aos professores pelo exemplo, contribuição e incentivo. E as pessoas que trabalham nessa instituição que direta ou indiretamente nos ajudaram a chegar ao final dessa etapa.

“O brincar representa, no desenvolvimento infantil, uma oportunidade da criança integrar a realidade social com sua individualidade, que está sendo progressivamente construída. É vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem o prazer.” (Munhoz, 2003)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo identificar o comportamento lúdico no desenvolvimento da criança nos aspectos afetivo e social no ensino de matemática e português. A metodologia utilizada foi de natureza prática, com abordagem qualitativa, que pode ser chamada naturalística, pois as atividades aconteceram dentro da sala de aula e no ambiente escolar, privilegiando, assim o ambiente natural dos educandos e permitindo maior aproximação com o objeto observado, possibilitando momentos de intervenções na qual o pesquisador teve a oportunidade de identificar em atividades, conceitos matemáticos e de português dentro dos aspectos afetivo e social. Participaram da pesquisa a professora regente e os alunos de uma turma de alfabetização, que apresentam faixa etária entre seis e sete anos. Os dados do estudo foram coletados através de observação e anotados em fichas. A observação é um instrumento de coleta de dados que permite a socialização entre o observador e o objeto em estudo. Dessa forma, o observador teve maior preocupação com o processo do que com o produto, sendo observado como é manifestado o comportamento social e afetivo dos educandos durante as atividades com jogos envolvendo conceitos de matemática e de português. Os resultados dessa pesquisa permitiram apontar que o lúdico implica uma dimensão evolutiva com as crianças apresentando características específicas e formas diferentes de brincar. Mostra que a brincadeira não apenas uma forma de liberdade ou entretenimento para gastar energia, mas os meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento da criança nos aspectos afetivo e social e pode influenciar na aprendizagem. Conclui-se que a atividade lúdica é uma necessidade do ser humano, possui um papel construtivo no desenvolvimento do educando, fundamental para o raciocínio lógico, a aprendizagem da leitura e da escrita, permitindo o desenvolvimento da iniciativa, da imaginação, da criatividade e do interesse e contribui para o desenvolvimento da criança nos aspectos afetivo e social no ensino da matemática e português na 1ª série do ensino fundamental.

SUMÁRIO

	PÁGINAS
CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO.....	7
Delimitação do Tema.....	7
Justificativa.....	7
Delimitação do Problema.....	8
Objetivo.....	8
CAPÍTULO II – REFERENCIAL TEÓRICO.....	9
O lúdico e o desenvolvimento integral do educando.....	9
O lúdico no desenvolvimento afetivo.....	10
O lúdico no desenvolvimento social.....	13
O jogo como recurso para uma aprendizagem criativa.....	17
O brinquedo: Objeto da atividade lúdica.....	20
CAPÍTULO III – ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS.....	23
Abordagem.....	23
Participantes do Estudo.....	23
Coleta de dados.....	24
CAPÍTULO IV – DISCUSSÃO DOS DADOS.....	29
CAPÍTULO V – CONCLUSÕES.....	32
REFERÊNCIAS.....	34
ANEXOS.....	37

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

Delimitação do Tema

A importância do lúdico no desenvolvimento da criança nos aspectos afetivo e social no ensino de Matemática e Português na 1ª série do Ensino Fundamental. Dentro dos aspectos afetivo e social, a criança pode manifestar os sentimentos de amor, carinho, amizade, harmonia, honestidade, humildade, respeito, simplicidade, solidariedade, tolerância e justiça. É através do brincar que a criança desabrocha para a vida. Percebe-se que ela fundamenta afetos, explora habilidades e na medida em que assumem múltiplos papéis, fecunda competências interativas. Como se isso tudo já não fizesse do “ato de brincar” o momento maior da vida infantil e de sua adequação a seus desafios, é brincando que a criança elabora conflitos e ansiedade, demonstrando ativamente sofrimentos e angústias que sabe como explicitar.

Justificativa

A importância desse trabalho está em estudar na prática o desenvolvimento da criança através do lúdico, com o propósito de investigar sua influência e os meios que auxiliam na aprendizagem. O interesse em buscar a relação do lúdico e o desenvolvimento da criança nos aspectos social e afetivo. “Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporciona a socialização”. (SANTOS, 2002, p 110). Mostra que o lúdico está relacionado a um aprendizado fundamental da criança, através de suas próprias experiências emocionais, sociais e cognitivas e por meios das brincadeiras que a criança cria uma série de indagações a respeito da vida. O lúdico é uma atividade livre por excelência. A ludicidade é fascinante, é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da infantil. Também um instrumento

facilitador do próprio processo de ensinar e aprender. Acredita-se que o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidade de forma natural e agradável, a criança aprende pelo prazer e pela alegria, adquire uma vida lúdica e alegre.

Investigar a importância do lúdico no desenvolvimento da criança na contribuição para ampliação das capacidades essenciais da mesma, como pode acompanhar todo o processo de evolução da humanidade e que o brincar está relacionado ao desenvolvimento afetivo e social infantil, assumindo os significados de recreação e recriação, propiciando a construção permanente de novos conhecimentos. Então a brincadeira é uma forma de reencontrar a vida.

Delimitação do problema

Entende-se que a brincadeira faz a criança avançar para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. Dessa forma, o lúdico pode contribuir para o desenvolvimento da criança nos aspectos afetivo e social no ensino de Matemática e Português na 1ª série do Ensino Fundamental?

Objetivo

Identificar o comportamento lúdico no desenvolvimento da criança nos aspectos afetivo e social no ensino de Matemática e Português na 1ª série do Ensino Fundamental.

CAPÍTULO II

REFERENCIAL TEÓRICO

O lúdico e o desenvolvimento integral do educando

Através da experiência lúdica, observa-se que o educando tem a possibilidade de se desenvolver em várias dimensões. Nesse sentido serão apresentadas as reflexões teóricas que evidenciam a influência do lúdico no desenvolvimento da criança, considerando como elemento fundamental os aspectos afetivo e social.

Entende-se que a palavra lúdico significa brincar, nesse sentido estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, e é relativo à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. As atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial da vida da criança desde o início da humanidade. Diz-se que o brincar é um ato indispensável à saúde física, emocional e intelectual do indivíduo, sempre esteve presente em qualquer povo, desde os mais remotos tempos. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para o seu desenvolvimento afetivo e social, no momento em que elas se tornam mais sensíveis, espontâneas, sociáveis à convivência entre outras crianças e na diminuição de seus conflitos. “A atividade lúdica dá mais prazer e alegria de realizar uma ação”. (UniCEUB, 2003, p 235). A brincadeira deixa mais prazerosa a execução das atividades.

A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaços em muitos setores da sociedade. Defende-se que o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável e quanto mais a criança participa de atividades lúdicas, novos conhecimentos se manifestam, há o conhecimento de si mesma, os papéis sociais são evidenciados, o envolvimento com os parceiros e a característica prazerosa contida na brincadeira remetem a criança a um tipo de conhecimento da realidade, permitindo sua apropriação e representação, contribuindo para a construção do conhecimento e da personalidade. Em pesquisas realizadas, deduz-se que as atividades lúdicas são de grande importância para o desenvolvimento infantil e que não há atividade mais completa do que o brincar. Esse desenvolvimento se dá desde que ela nasce, num espaço e tempo compartilhados com outras pessoas.

O lúdico no desenvolvimento afetivo

A afeição é a que mais facilmente se conecta ao cognitivo, principalmente por abrir os veios da sensibilidade por onde poderão se conduzir com fluidez os aspectos intelectuais. Ao mesmo tempo, é assim, em via de regra, a relação entre professores e alunos: um misto de afeição e trabalho intelectual.

Algumas ações das crianças em situações de jogo incorporam-se à categoria afeição. Deparando-se, chega-se às subcategorias sensibilidade, estima e amizade. “Jogando, os alunos podem desenvolver sentimentos de afetividade, porque o jogo é essencialmente uma fatia simplificada de realidade”, (GORDON 1972, p. 6).

Quem também se refere ao valor do jogo e ao investimento afetivo é Freud (*apud* BROUGÈRE, 1998, p. 90), acrescentando que “a criança quando joga cria um mundo fictício de muita seriedade para ela, porque o provê de uma quantidade tal de afetos, distinguindo-o do mundo real”.

Ao ouvir as crianças, não é preciso muito esforço para reconhecer que, se a afeição tivesse face, seria uma face pueril. Suas representações de alegria / felicidade traduzem-se em brincar, ter paz, amor, diversão, amizades, família e estarem juntos dos pais. Acredita-se ser esta uma garantia evidenciatória de que o valor pedagógico da afeição contida no jogo pode tornar-se uma predisposição à aprendizagem, no sentido de que se apresentarão mais sensíveis ao processo educativo.

Quando se refere a crianças, destituí-las do gozo da afeição em qualquer ambiente e momento de suas vidas, e aí está incluída a escola, é não aquilatar os tamanhos danos a sua feitura psicossocial. Às crianças de fator sócio-cultural carentes, principalmente elas, o cuidado com o afeto é uma garantia mínima ante os prejuízos à sua formação. Em defesa desse preocupante alerta. ‘As conseqüências da privação afetiva estão prejuízos intelectuais e emocionais, intelectuais: rebaixamento do QI por falta de estímulo e motivação; emocionais: conduta associal, agressão hostil, deficiência de controle racional, incapacidade para dar e receber afeto, incapacidade para entender e aceitar limitações, insegurança de adaptação ao meio” (CUNHA, 1994, p. 76-77).

Há que se destacar, ainda, com base nesse comentário, a ação da dimensão afetiva sobre a motivadora e, de certa forma, igualmente sobre a socializadora, reforçando a idéia

de encadeamento entre os fenômenos categorizados para esta análise. Como bem destaca Chateau (1987, p. 124), “... ele [o jogo] educa mesmo os sentimentos”.

“O ato de brincar é importante, é terapêutico, é prazeroso, e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano”. (KISHIMOTO, 1998, p. 30). Logo, pode-se dizer que a ludicidade é uma necessidade interior, tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

No brincar e no jogar, quanto mais papéis a criança representar, mais ampliará sua expressividade, entendida como uma totalidade. A partir do brincar e do jogar, ela constrói os conhecimentos através dos papéis que representa, desenvolve ao mesmo tempo dois vocabulários – o lingüístico e o psicomotor – além do ajustamento afetivo emocional que atinge na representação desses papéis.

A criança brinca porque tem um papel, um lugar específico na sociedade, e não apenas porque o faz-de-conta – como o brincar de cavalo, em que a criança se utiliza o cabo de vassoura – faz parte da natureza de tal criança. O jogo é a forma que as crianças encontram para representar o contexto em que estão inseridas.

Além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que as atividades lúdicas devem visar à auto-imagem, à auto-estima, ao autoconhecimento, à cooperação, porque estes conduzem à imaginação, à fantasia, à criatividade, a criticidade e a uma porção de vantagens que ajudam a moldar suas vidas, como crianças e como adultos. E sem eles a criança não irá desenvolver suficientemente o processo de suas habilidades.

O modo como ela brinca e joga revela os mundos interiores da mesma, proporcionando o aprender fazendo, entendido aqui por aquelas ações concretas da criança: o brincar de médico, por exemplo. Implica apropriar-se de algumas características do ato da realidade. E a reprodução do meio em que a criança está inserida.

O ato de brincar (jogo, brinquedo, brincadeira) proporciona às crianças relacionarem as coisas umas com as outras, e ao relacioná-las é que elas constroem o conhecimento. Esse conhecimento é adquirido pela criação de relações e não por exposição a fatos e conceitos isolados, e é justamente através da atividade lúdica que a criança o faz.

A criança sempre brinca, mas esse ato depende do contexto em que está inserida, independentemente da época, classe social e outros fatores. A família é o primeiro grupo social o qual a criança tem contato. Desta forma, é ali, que ela constrói seus primeiro

saberes e experiências. Estas vivências serão levadas para a escola e serão ampliadas neste novo grupo social.

Portanto, considera-se fundamental o acompanhamento do lado lúdico afetivo e social para o desenvolvimento da criança. É interessante que haja uma parceria no trabalho escola e família: por parte da escola, valorizando e respeitando os saberes já construídos pela criança; e por parte da família, estimulando e participando das atividades cotidianas dela. Essa parceira ajuda à criança a estabelecer vínculos com a sociedade e a desenvolver as habilidades necessárias para seu desenvolvimento num ambiente com maior segurança e prazer.

Pode-se considerar que, desde os primeiros anos da infância, encontram-se processos criativos que se refletem, sobretudo nos jogos. É através deles que as crianças reelaboram, criativamente, combinando fatos entre si e construindo novas realidades de acordo com seus gostos e necessidades. Também nestes jogos e brincadeiras aparece toda a experiência acumulada da criança. Neles as lideranças são desenvolvidas, aprende-se a obedecer e respeitar regras e normas.

No brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, e propiciando novas conquistas individuais e coletivas. Constatamos, então, que a ação de brincar é fonte de prazer e, ao mesmo tempo, de conhecimento.

Acredita-se que a criança vai construindo seu conhecimento do mundo de modo lúdico, transformando o real com os recursos da fantasia e da imaginação. Tem a chance de dar vazão a uma afetividade que, freqüentemente, é tolhida na difícil luta pela sobrevivência enfrentada dia a dia por seus pais. Diante de tantas dificuldades, as crianças muitas vezes chegam a um estado limite de resistência emocional. Como saída podem explodir ou implodir. Na escola nem sempre encontram o respeito pelas suas dificuldades. Ao contrário, é exigida ainda mais, repreendida ou punida pelo seu comportamento sem que possa desabafar, explicar ou compreender tudo que lhe atormenta o coração, a alma, o corpo, enfim, tudo o que atormenta o seu universo educável.

Assim, a criança precisa falar. Educar é deixá-la expressar, pelas palavras, pelas brincadeiras, a violência que a faz sofrer. Caso contrário, ela o fará por meio de atos.

Afetividade, confiança, brincadeira e trabalho coletivo são, portanto, ingredientes básicos para a superação dos problemas emocionais, de indisciplina e dificuldades de aprendizagem.

O lúdico no desenvolvimento social

Pedagogos e psicólogos estão de acordo de que o Jogo Infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. A criança evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, integrado ao seu desenvolvimento.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. Parece que o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

O caráter de ficção é um dos elementos constitutivos do jogo e é um modo de expressão de grande importância, pois também pode ser entendido como um modo de comunicação em que a criança expressa os aspectos mais íntimos de sua personalidade e sua tentativa de interagir com o mundo adulto.

Pelo jogo as crianças exploram os objetos que os cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentidos e desenvolvem seu pensamento. Algumas vezes o realizarão sozinhos, em outras, na companhia de outras crianças, desenvolvendo também o comportamento em grupo. Podemos dizer que aprendem a conhecer a si próprios, ao mundo que os rodeia e aos demais.

Também a auto-estima, uma das condições do desenvolvimento normal, tem sua gênese na infância em processos de interação social, na família ou na escola, que são amplamente proporcionados pelo brincar.

É de grande importância que os professores compreendam e utilizem o jogo / brinquedo como um recurso privilegiado de sua intervenção educativa.

O brinquedo, objeto manipulável, é o suporte da brincadeira que tem uma relação íntima com a criança quando esta exercer uma ação, ou seja, quanto mergulhar no lúdico. No brincar, está presente o uso da abstração e da construção, que tende a criança conceber na imaginação um mundo seu.

É no mundo da fantasia que as crianças vivem simulações repletas de simbolismos e abstrações. Para tanto, se engana quem pensa que elas apenas estão se divertindo neste momento, o fato é que ela leva o lúdico muito a sério, abstraem o brinquedo, a situação, os comportamentos e os resultados da brincadeira. Até mesmo as crianças com menos de três anos, que não usam o brinquedo sem separar a situação imaginária do real, também levam o ato da brincadeira a sério.

O brinquedo corresponde, na verdade, uma das necessidades da vida social. É fácil perceber que onde estiver a criança o brinquedo também estará, mesmo porque é o primeiro objeto que a criança realmente possui. Assim, o brinquedo tal como é, oferece um objetivo a alcançar, ele foi construído para dar uma ou mais destinações.

Diferente de todo objeto existente, o brinquedo apresenta além de função, um valor simbólico. Vygotsky (1988) destaca a ação e o significado do brinquedo, a criança não vê no objeto apenas uma imagem, pois ela atribui um significado. Na verdade a função do brinquedo se constitui no brincar e este não tem função definida previamente, o que o define são as construções feitas pelas crianças através da manipulação do objeto associada ao meio em que vive. A criança brinca do modo que a convém, livre de regras e princípios.

O brinquedo é o fornecedor da brincadeira, ele é a fonte de imagens a ser manipulada, traduzindo o universo real ou imaginário, alimentando a ação.

Essas imagens fazem parte da cultura a ser assimilada pela criança, ela pode transformar, criar e recriar suas próprias significações por meio da manipulação.

Conforme estudos recentes de Brougère (1993), o lúdico na sua categorização apresenta uma formulação ampla acolhendo o jogo, que pressupõe regras, a brincadeira que é o ato de brincar e o brinquedo como objeto manipulável. Assim, o lúdico reforça os aspectos simbólicos do brinquedo, que por sua vez se diferencia em relação aos demais objetos de impregnação cultural, assim como a mídia também estimula uma significação, a TV cria elementos para a brincadeira seja pela imagem ou pela ficção.

O brinquedo visto com potencial educativo, tem seu reconhecimento desde o Renascimento, como exemplo de um jogo já vivenciado no período da Renascença temos o quebra-cabeça, permitindo a ação intencional, a manipulação de objetos, o desempenho da ação sensório-motora e troca na interação, em um contexto diferenciado, pois, a função do brinquedo no processo pedagógico hoje, é permitir o desenvolvimento da criança na apreensão do mundo e em seus conhecimentos. Para tanto esse brinquedo pode ser escolhido voluntariamente e vai atingir sua função lúdica quando propiciar prazer, diversão ou até mesmo desprazer.

Para a utilização do brinquedo na ação pedagógica leva-se em conta a fase de desenvolvimento de cada criança, para que a mesma participe com mais motivação e com sentido junto ao lúdico.

Tais fases de desenvolvimento têm pertinência. Com crianças de um a dois anos não se utiliza brinquedos que sugerem repetição. O objeto reproduz situações. A criança de cinco ou seis anos, representa papéis realizando o faz de conta, dando outro significado aos objetos, já a partir dos sete e oito anos aparecem os jogos com regras e de construção que permanecem no decorrer dos anos.

Compreende-se que, no brinquedo infantil, práticas e interpretações sociais estão representadas. A análise do brinquedo permite uma incursão crítica aos problemas econômicos, culturais e sociais vividos, permite também discutir a situação social da criança em relação aos adultos e por fim testemunhar a riqueza do imaginário, superar barreiras e condicionamentos do mundo do adulto.

No Brasil, por exemplo, é possível perceber três estruturas diferentes do brinquedo, isso porque é um país com grande discrepância econômica das classes sociais, daí cada grupo vai adquirir seu brinquedo do melhor modo possível: pela fantasia com objetos isolados (isso ocorre nas comunidades menos favorecidas, na qual a vontade de brincar supera a condição de ter ou não o brinquedo), pode ocorrer a manufatura dos brinquedos industrializados (quem não tem como comprar tende a construir), por outro lado, tem a industrialização do popular (que nada mais é do que a criação e recriação dos brinquedos pré-existent incrementando novidades).

A mídia e o comércio na sociedade capitalista direciona o brinquedo, sedutor tanto aos pais como aos filhos. A relação social do uso do brinquedo nos leva a perceber dois

pontos pertinentes: promover a relação com o outro e o aspecto ideológico. A esse último os meios de comunicação são grandes responsáveis por incentivar e visar o lucro.

É esse objeto complexo e fundamental que com uma função desencadeia a interação do indivíduo com ele mesmo e com a sociedade, sendo o ato do brincar que dá sentido no desenvolvimento global da criança.

Pode-se dizer que o brinquedo sozinho é apenas um dos muitos objetos, mas no momento que se processa o ludo-educativo, na ação da brincadeira, desencadeia os desenvolvimentos afetivo, cognitivo, físico e de interação com o social. É o brincar de forma livre que proporciona a motivação interna e externa da brincadeira, tudo que se relaciona ao jogo e as coisas que circundam a brincadeira.

A competência social aumenta muito mais quando a criança consegue negociar de forma criativa, resolver conflitos e ter empatia com as outras pessoas. A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece desde cedo com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em modo de assimilar e recriar experiências sócio-culturais dos adultos.

Essa definição de brincadeira, como atividade social específica e fundamental que garante a interação e construção de conhecimento da realidade pelas crianças, é que nos faz estabelecer um vínculo com a função pedagógica.

Nessa perspectiva, a brincadeira encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo por meio dos intercâmbios que nela vão surgindo, a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição.

Por meio da brincadeira organizada de forma independente do adulto, as crianças poderiam exercer sua posição social reiterativa e criadora do trabalho total da sociedade na qual estão inseridas. A brincadeira é um fato social, espaço privilegiado de interação da criança e da constituição do sujeito – crianças como sujeito humano, produto e produtor de história e cultura.

Na brincadeira as crianças podem pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano.

“É na brincadeira que a criança além do comportamento habitual de sua idade e do seu comportamento diário vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade”.(VYGOTSKY, 1987, p 26).

Para esse pesquisador, o brinquedo fornece estrutura básica para a mudança das necessidades e da consciência da criança. E é dessa visão que parte para analisar a contingência do brincar e do se divertir como um instrumento para de fato se tentar educar as pessoas, utilizando o brinquedo e o brincar como elementos lúdicos, construtores de cidadania para a felicidade.

O jogo como recurso para uma aprendizagem criativa

O aspecto lúdico é uma característica fundamental do ser humano, por isso podemos dizer que o desenvolvimento da criança está intimamente relacionado com a ação de jogar. O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Tanto o brinquedo, quanto à brincadeira, permitem a exploração do potencial criativo, numa seqüência de ações libertas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias. Através da magia do faz-de-conta explora os limites e, parte para aventura que a leva ao encontro do Outro-Eu.

Winnicott (1975), psicanalista inglês, estudioso do crescimento e desenvolvimento infantil, considera que:

“... o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros.” (apud SANTOS, 2000, p. 135).

Brincar é uma atividade lúdica criativa. No brinquedo, entra em ação a fantasia. O indivíduo - criança ou adulto - ao brincar, transforma a realidade e a realidade o transforma;

cria personagens e mundos de ilusão, coloca-se diante do risco, do imprevisto, do suspense. Não há necessidade do resultado a alcançar. Existem apenas expectativas, pode dar certo como pode dar errado. E esse dinamismo do lúdico, que não pode ser identificado com determinadas atividades, mas sim, entendido como uma mentalidade ou uma intencionalidade.

Entende-se que as atividades lúdicas possuem um papel construtivo no desenvolvimento do educando. Esse papel é fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita, permitindo o desenvolvimento da iniciativa, da imaginação, da criatividade e do interesse.

Winnicott, citado no livro de Santos diz que “a criança adquire experiência, brincando” (*apud* SANTOS, 1999, p. 160). O brinquedo proporciona o aprender-fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

Nesta perspectiva, sugere-se aos professores da primeira série proporcionar uma ação interdisciplinar facilitadora de vivências lúdico-pedagógicas, imprescindível ao desenvolvimento dos alunos, contemplando, assim, o caráter lúdico criativo do movimento humano como fonte de prazer e alegria, no ambiente escolar e, em especial, no processo de desenvolvimento da linguagem.

O jogo é importantíssimo na vida da criança, na medida em que é instrumento eficaz no contínuo processo de equilibração. Os jogos unem os gestos e a linguagem escrita, isto é, o próprio movimento da criança, seus gestos representativos atribuem a função de signo ao objeto e lhe dão significado (função simbólica do brinquedo). “São funções do jogo, dentre outras, permitir assimilação do universo circundante pelo eu infantil; favorecer a expressão da personalidade infantil; promover a criatividade” (LOPES 1993, p. 10). Pode-se dizer que no ato de brincar, tanto o adulto quanto à criança estão plenamente libertos para a criação. E é através da criatividade, que o indivíduo torna-se pleno e sincronizado com a vida, dando valor a esta, percebendo suas potencialidades.

Vygotsky citado na obra de Santos (1988), ao enfatizar o jogo, atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Explicita que “a criança, através da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento”. A linguagem para Vygotsky tem importante papel no desenvolvimento

cognitivo da criança na medida em que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.

A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são, por si só uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamentos além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior do que a realidade, e isto, inegavelmente, contribuem de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

A criança aprende com seu corpo em movimento e, melhor ainda, no espaço da liberdade, criatividade e ludicidade. Portanto, é necessário que qualquer professor de séries iniciais, tenha essa idéia geral de como a criança se desenvolve, pois "a criança tem um corpo e está no seu corpo, e é um ser que construirá seu processo cultural pelo seu próprio corpo em movimento" (SANTOS, 1999, p. 40).

A ludicidade deve permear o espaço escolar a fim de transformá-lo num espaço de descobertas, de imaginação, de criatividade, enfim, num lugar onde as crianças sintam prazer pelo ato de conhecer.

“Sendo a criança um ser em pleno processo de apropriação da cultura elaborada historicamente, precisa participar deles de uma forma espontânea e criativa. Só assim elas serão curiosas, críticas, confiantes e participativas, na resolução de problemas relacionados ao conhecimento necessário para se apropriar do mundo da cultura civilizatória”. (SANTOS, 1999, p. 58)

Declara a necessidade de ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com atividades lúdicas e com outras, permitindo que ela aprenda com seu corpo em movimento, num espaço de liberdade, despertando nessa criança a paixão de conhecer e o prazer de descobrir o mundo, interligando a ética e o conhecimento necessário para viver este novo milênio.

O jogo, entendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, terá maior espaço para ser entendido como educação na medida que busca desenvolver as capacidades inventivas e conduz à convivência fraterna. Brincar é educar-se pela criação e pela convivência.

Através da ludicidade, pode-se devolver na criança a liberdade de brincar, de ser criativa, mas isso supõe olhar de outro modo, apegar-se de outra maneira, isto é, fugir dos tributos da eficácia, do formal e arriscar-nos na escolha de outros caminhos, nos quais o medo de errar seja substituído pelo prazer e a alegria de criar.

“Quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”. (Negrine, 1994, p 20). É interessante que se conheça o saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica.

Analisando esta concepção, pode-se afirmar que a criança aprende melhor quando é levado em conta o que ela quer saber, quando lhe proporciona o tempo e lhe fornecida possibilidades de criar seus próprios processos de pensamento e ajustá-los progressivamente à realidade. E ainda, ter a clareza, enquanto educador, que são as intenções que determinam a cada instante um trabalho pedagógico autêntico e não os métodos, os procedimentos e as técnicas preestabelecidas. É preciso, ainda, que essas intenções estejam em estreita relação com a prática pedagógica que elas sustentam.

É somente assim que a criança poderá assumir seu desejo de ser e querer saber-fazer, num espaço onde predomine a liberdade de expressão, a criatividade e a ludicidade, em prol de um processo de desenvolvimento mais real, baseado na autenticidade e de um saber-viver significativo.

Nessa perspectiva, entendemos que o professor de primeira série deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

Incorporar a dimensão lúdica da cultura infantil, numa perspectiva antropológica e sociocultural, que compreenda as brincadeiras e os jogos como uma atividade social aprendida nas interações humanas, desde a mais tenra idade, é resgatar o caráter lúdico do movimento humano (apropriação e construção do conhecimento) em prol de um saber viver significativo e criativo, almejados pelos educadores.

O brinquedo: objeto da atividade lúdica

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, é oferecer várias ferramentas para que o aluno possa escolher entre muitos caminhos, aquele

que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Os alunos de hoje, estão na situação de só acreditar nos professores que ainda sabem participar, sabem transformar suas aulas em trabalho jogo (seriedade e prazer), sabem manter um relacionamento de irmão mais velho, sabem desafiar, aproveitar cada momento, cada situação para debater, discutir e proporcionar a aprendizagem.

Segundo Bolzan (2004), as concepções sobre alfabetização fundamentam-se numa visão de homem e de sociedade. Nesta perspectiva, a aprendizagem da leitura e da escrita deve ser entendida como um processo de múltiplas dimensões que promoverá o indivíduo à condição de ser social ativo, considerando suas experiências e interações com seus pares, a fim de que ele possa construir a escrita.

Para Ferreiro (1987) é o momento da construção de estruturas nas quais o indivíduo busca encaixar novas informações, formulando hipóteses, buscando regularidade, colocando à prova antecipações, através da compreensão dos modos de representação da linguagem que corresponde a um sistema alfabético de escrita e seus usos sociais.

O lúdico servirá como suporte na formação do educador e do educando, com o objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática.

A cada novo desafio, o jogo, faz com que os participantes reorganizem seus referenciais, além de oportunizar a construção individual de novas idéias.

A criança cresce brincando. É através de brinquedos que ela executa suas experiências.

A criança, estando à vontade e sendo gradualmente incentivada, descobre aquilo que precisa saber através das brincadeiras.

Por meio do jogo, a criança desenvolve habilidades físicas e aprende a se controlar para que faça o que desejam vê-la fazer (princípio da liberdade orientada). Descobre as semelhanças de materiais e objetos. Aprende a entrar em contato com outras crianças, se socializa.

É importante compreender que o ato de brincar é que revela o conteúdo da brincadeira. A criança ao brincar com areia torna-se padeiro, ao puxar alguma coisa torna-se cavalo e ao esconder-se, torna-se guarda. Daí a importância de oferecer à criança uma heterogeneidade de materiais simples como pedrinhas, papéis, bolinhas, madeiras, para que

a mesma tenha oportunidade de desenvolver a sua criatividade, pois quanto mais sofisticado e próximo do real for o brinquedo, menos significado e diversidade de criação ele propiciará.

O jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual. Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhe o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

CAPÍTULO III

ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Abordagem

A metodologia deste trabalho foi de natureza prática, permitindo maior aproximação com objeto observado, possibilitando momentos de intervenções na qual o pesquisador teve oportunidade de identificar em atividades lúdicas que envolveram conceitos matemáticos e de português, comportamentos dos educandos nos aspectos sociais e afetivos.

“A pesquisa com abordagem qualitativa pode ser chamada também de naturalística, por estar sendo estudada no ambiente natural em que o problema acontece, sem qualquer manipulação intencional do pesquisador”.(LÜDKE, 1986) As atividades aconteceram dentro da sala de aula e no ambiente escolar, privilegiando, assim o ambiente natural dos educandos.

O observador da pesquisa na qual também é participante tem como papel primordial investigar sob os aspectos relacionados ao comportamento. Nessa perspectiva a observadora que foi a própria professora aplicou atividades que permitiram trabalhar conceitos que envolvem matemática e português. Foi identificado nessas atividades comportamento dos estudantes dentro dos aspectos afetivo e social.

Participantes do Estudo

Participaram da pesquisa a professora regente Adailma Moraes da Silva Fernandes, com sete anos de magistério e cinco anos de Secretaria de Educação do Distrito Federal e os alunos de uma turma de alfabetização turno vespertino, do Centro de Educação Infantil do Riacho Fundo II escola Pública. A turma é composta por 30 alunos, 18 meninas e 12 meninos, que apresentam faixa etária entre seis e sete anos, os quais são alunos que freqüentam a escola desde o 1º período da Ed. Infantil. Os educandos são oriundos da

comunidade em que a escola esta inserida, a mesma é caracterizada economicamente de baixa renda.

A escola onde a pesquisa foi aplicada é composta por 10 turmas de alfabetização, 11 de 2º período, 8 de 1º período e 1 turma de Ensino Especial. A escola possui 1 parquinho, 1 pátio e área gramada.

As brincadeiras e músicas foram realizadas em alguns momentos em sala de aula e em outros momentos em áreas externas. As atividades foram realizadas nas segundas e quartas-feiras nos horários de 13:20h às 14:20h.

Coleta de Dados

Os dados para o estudo foram coletados através de observação e anotados em fichas (anexo I). A observação é um instrumento de coleta de dados que permite a socialização entre o observador e o objeto em estudo. Desta forma, o observador teve maior preocupação com o processo do que com o produto, sendo observado como é manifestado o comportamento social e afetivo dos educandos durante atividades com jogos envolvendo conceitos de matemática e de português.

A atividade foi realizada no dia 03 de outubro, numa segunda-feira das 13:20h às 14:00h, a professora dividiu a turma em dois grupos. Critério para divisão foi o da ordem da chamada, a princípio as meninas queriam ficar todas no mesmo grupo, foi então que a professora explicou que como o número de meninas era maior seria injusta essa divisão, as mesmas aceitaram com tranquilidade, pois a maioria já mantém um relacionamento de brincadeiras com os meninos no momento da recreação.

A atividade era o “jogo de boliche” com soma, utilizando garrafas pet de 2 litros com números de 1 a 10 anexados nas mesmas, também uma bola de meia e vinte canudos para cada grupo, cada grupo jogaria três vezes, a partir do primeiro arremesso o grupo teria que verificar quais foram as garrafas que foram derrubadas, com os canudos realizar a soma e demonstrar para o outro grupo como a mesma foi realizada para o outro grupo julgue se estava certo com o auxílio da professora só então marcaria ponto. A ordem de quem

arremessaria a bola seria do próprio grupo, obedecendo à regra que todos teriam que arremessar.

Foi necessário afastar as mesas e cadeiras para os cantos da sala obtendo, assim espaço para a atividade, os pontos eram marcados no quadro e os grupos foram nomeados “A” e “B”.

Após a professora falar as regras, como seria o jogo questionou quem seria o grupo a iniciar a partida, nesse momento todos falaram ao mesmo tempo (comportamento já previsto pela professora), após pedir silêncio pediu sugestão para decidir, logo veio à idéia por parte dos alunos de zerinho ou um, par ou ímpar, a maioria decidiu pela segunda opção.

O grupo “B” iniciou o jogo com bastante euforia e agitação. Logo de início ao verem que a professora estava com uma folha e fazendo anotação, foi perguntado por um dos participantes se os pontos não seriam anotados no quadro? Porque a professora anotava os pontos na folha? A professora explicou que os pontos seriam anotados no quadro, que a folha era apenas para anotar outros fatores importantes que poderiam acontecer no jogo e que as anotações não iriam interferir nos resultados conquistados por cada equipe. Após as explicações o jogo continuou a primeira soma foi tranquilo o grupo realizou com sucesso e participação de todos.

O grupo “A” na sua vez também demonstrou agitação e ansiedade para iniciar o jogo, onde tiveram problemas para decidir quem seria o primeiro a arremessar a bola, havendo discussões e comportamento de desapontamento e aborrecimento por parte de um aluno, pois esse insistia energicamente que queria ser o primeiro. Passado alguns minutos e verificando que o impasse não era solucionado a professora interferiu sugerindo que a escolha do primeiro fosse realizada por ordem alfabética dos nomes, o grupo aceitou, mas o educando que ficou aborrecido permanecia com o mesmo comportamento.

Devido à forma que escolheram para fazer rodízios, oportunizou que todos participassem, realizando três rodadas para cada equipe. Já no final da segunda rodada o educando que ficou aborrecido participava com entusiasmo e alegria da atividade.

O jogo continuou, com bastantes gritos, pulos, palmas, sorrisos e abraços. Os educandos utilizavam os canudos com bastante calma para não errar a soma, quando a soma estava errada tinha sempre um colega que percebia e auxiliava na contagem e o outro grupo na hora de julgar também fazia uso dos canudos para verificar se a soma estava

correta. A observadora percebeu que desta maneira os educandos contavam e faziam uso dos canudos com empolgação e gosto, apreciando o conceito de somar com bastante atenção.

A professora no final sentou os educandos em círculo e através de conversa extrovertida com a turma mostrou para a mesma como foi proveitosa à atividade, que todos estavam de parabéns, pois haviam participado de forma dinâmica e demonstraram comportamentos de cooperação entre o grupo.

A atividade foi realizada na segunda-feira 17 de outubro das 13:20h às 14:30h, no pátio coberto.

A turma foi dividida em cinco grupos de quatro alunos e um com cinco alunos, através do critério de sorteio de nomes. Em seguida a professora preparou a atividade, espalhando pelo pátio folhas contendo letras. A mesma explicou que os alunos responderiam a uma charada, cuja resposta seria uma palavra de quatro letras e que as equipes marcariam ponto após responder a charada e posicionando-se cada membro ao lado da letra, formando a palavra, exemplo: O nome de animal que bebe leite e mia? (GATO) no prazo de 15 segundos.

No início da atividade devido à ansiedade de acertar, acontecia de dois alunos pularem na mesma letra, porém em lugares diferentes.

Na segunda rodada a professora sugeriu mudanças nas regras do jogo, explicando que os pontos seriam somados de acordo com o número de letras corretas de tal palavra. Essa mudança aconteceu porque a professora observou que os alunos não acertavam devido à empolgação do momento, percebeu-se que a mudança de regra gerou maior satisfação em continuar o jogo.

A professora fez uma nova intervenção ressaltando que eles estavam em equipe e que uns poderiam auxiliar os outros dentro da mesma equipe (nem todos sabiam as letras da palavra). Foi então que, quando a professora falava a charada, alguns alunos percebiam que dois alunos estavam na mesma letra ou letra errada e gritavam: “- Gustavo sai daí, vai para a letra M.”.

Para resolver o problema do grupo que tinha cinco alunos e as palavras apenas quatro letras, dois colegas ficavam sempre juntos na mesma letra.

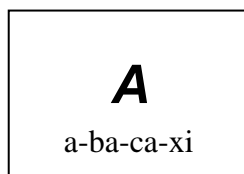
Ao somar as letras para obter a pontuação os alunos demonstravam satisfação, pois mesmos não tendo acertado a palavra inteira, as letras acertadas eram somadas às suas pontuações.

Foi observado que a atividade por oportunizar a repetição das palavras e as letras das mesmas e depois o momento de conferir se acertaram ou não, todos se envolviam proporcionando a pronuncia da palavra, identificação da letra inicial através do som, a formação de sílabas, facilitando a organização das letras para formar a palavra.

A atividade foi realizada no dia 24 de outubro, dentro da sala de aula, no período de 13:00h às 15:00h. A mesma estendeu-se, de modo que alterou a rotina, pois atrasou o lanche, alteração na qual não foi percebida pelos educandos, pois os mesmos estavam muito envolvidos no jogo.

A turma já estava disposta em quatro grupos de seis alunos, coincidência que veio de encontro com a atividade, pois a mesma consistia em um bingo de palavras.

Foi entregue para cada equipe uma cartela contendo 25 figuras e 25 quadrados de emborrachado, com letra inicial em destaque e embaixo a palavra escrita em bastão e separada silabicamente. Exemplo:



Dentro de uma caixa a professora possuía 100 peças de emborrachado, que eram cópias das peças entregues aos alunos. A professora retirava da caixa uma peça e primeiramente falava o número de sílabas e a letra inicial da palavra e em seguida escrevia a palavra no quadro em caixa alta.

Foi observado que os educando naturalmente utilizaram-se do processo de seriação através da letra inicial que era a mais evidente, agrupando assim, todas as peças A, todas as peças B, e sucessivamente.

Durante a atividade os educandos demonstravam muita atenção, empolgação e alegria. A cada sorteio vibravam, pulando, gritando, batiam palmas, algumas crianças sentaram sobre a mesa, ficaram de pé e chegaram até subir nas mesas, havendo neste caso a necessidade da intervenção da professora.

Alguns alunos que ainda não conseguiam fazer a convenção da letra caixa alta para a letra bastão, necessitavam de tempo e atenção realizando uma comparação entre a peça e a escrita do quadro, chegando até a contar o número de letras de cada palavra para ter certeza.

CAPÍTULO IV

DISCUSSÃO DOS DADOS

A autora Lieberman, citado no livro de Rosamilha (1979, p. 5) diz que “... os três comportamentos do lúdico são a alegria manifestada, humor e a espontaneidade...” Desse modo, a ludicidade proporciona à criança momentos de prazer e descontração, onde ela possa se expressar, criar e se desenvolver. Um exemplo de comportamento lúdico foi no momento em que os educandos demonstraram entusiasmo em realizar as somas e que estavam a vontade, pois ficavam de pé, sentavam, deitavam no chão, sorriam e não queriam encerrar a atividade.

“Jogando os alunos podem desenvolver sentimentos de afetividade, porque o jogo é essencialmente uma fatia simplificada da realidade”.(GORDON, 1972, p. 6). Ilustrou-se como manifestação de afetividade momento em que os educandos sentiam-se a vontade em manter o contato físico, através de abraços e cumprimentos.

[...] participar de diferentes atividades corporais, procurando adotar uma atitude cooperativa e solidária, sem discriminar os colegas pelo desempenho ou por razões sociais, físicas, sexuais ou culturais. (PCN, 1997, p. 63). De acordo com essa citação o jogo torna-se importante instrumento que favorece e reforça as interações entre os alunos. Portanto essas interações proporcionam o desenvolvimento da afetividade nos educandos. A exemplo disto, houve o momento nas atividades que alguns educandos não sabiam para qual letra se dirigir, nesse momento seus colegas gritavam dizendo qual a letra correta que formaria a palavra e marcariam ponto. Percebeu-se aqui o desenvolvimento da afetividade através da cooperação e ajuda mútua. Confirmando essa idéia, Wallon (1989), diz que a criança constrói sua afetividade dando ênfase as influências do meio e dos colegas, também através das trocas que faz com seus companheiros.

“O brinquedo estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança. Proporciona desenvolvimento da concentração e da atenção”.(CUNHA, 1994 p. 9). Na atividade realizada aconteceram comportamentos afetivos e sociais: participação, esse comportamento foi caracterizado no momento que a professora realizava o sorteio, os alunos envolviam-se ao procurar em suas cartelas, figuras e peças contendo palavras,

atendo à letra inicial e a escrita; risos, o comportamento quando os educandos obtinham em suas cartelas a palavra sorteada; vibração, os alunos demonstraram o comportamento de vibração durante toda a partida, mas no momento em que preenchiam as cartelas, tal comportamento era mais intenso. No jogo os educandos puderam se envolver, sendo estimulados pelos colegas e pelo próprio jogo conseguindo manter-se do início ao fim envolvidos, garantindo atenção e concentração. Desta forma o jogo favoreceu a cooperação e o companheirismo dentro das equipes, pois aconteceu uma sincronia entre os participantes.

Vygotsky (1998) estabelece que o jogo favorece as interações sociais, à aceitação de regras. Desta maneira o educando aprende a ajustar seu comportamento através de situações lhes pareçam agradáveis ou não. Ilustrando as idéias de Vygotsky, evidenciaram atitudes em que o aluno antes de iniciar a partida demonstrou comportamento de aborrecimento e desapontamento por não ser ele a iniciar o jogo, sendo que essa postura foi ajustada logo que se iniciou a atividade. Percebe-se que o jogo promoveu a interação social.

“Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação de todos que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado”.(TEIXEIRA, 1995. p. 65) Percebe-se que o jogo apresenta relevância no contexto escolar, visto que o mesmo proporciona uma maior interação entre o educando e o aprendizado. De acordo com a teoria acima citada, comprovou-se que atividade do bingo motivou e envolveu os alunos nos momentos em que os mesmos mostravam interesse e atenção para descobrir, comparando a escrita das suas peças, as quais eram escritas em letra bastão e separada silabicamente, com a escrita da professora no quadro, que era com letra caixa alta. Após a comparação eles percebiam as variações da escrita e certificavam que era a mesma palavra. Dessa forma, a professora observou que jogo favoreceu no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo as idéias de Ferreiro (1992), na construção da leitura e da escrita o indivíduo formula hipótese coloca à prova antecipações, buscando a compreensão dos modos da representação da linguagem. Exemplificando esta idéia, foi observado os momentos em que os alunos ouviam as charadas e corriam para as letras, na tentativa de formar palavras, os educandos verbalizavam as mesmas, já formulando as hipóteses da escrita, isso foi evidenciado quando houve a identificação através dos sons que ele e os

colegas falavam e gritavam. Compreende-se que o jogo pode favorecer na construção e aquisição da leitura e escrita.

CAPÍTULO V

CONCLUSÕES

Considerando a alfabetização como um importante e grandioso processo que não termina nunca e começa bem cedo na vida da criança. Percebe-se que não se podem ignorar o jogo, a brincadeira e a diversão como ferramentas essenciais a serem utilizadas na construção do conhecimento da criança.

Na execução desse trabalho, sentiu-se que brincar contribui, e muito, para o desenvolvimento da criança. Pode tornar-se um jogo espontâneo e divertido no qual as crianças têm melhores oportunidades de socializar-se com outras, desfrutando de benefícios emocionais. Pois se deparam com tempo e espaço para expandirem suas alegrias, idéias, gostos e criatividade.

Através das pesquisas, leituras, aplicação das atividades, discussões dos dados, confrontando a teoria aos resultados obtidos ao longo da produção desse trabalho, ficou claro que a atividade lúdica desenvolvida na escola pode tornar-se um fator motivador, poderoso que não deveria ser colocado em segundo plano, pelos educadores e sim incorporando, como parte importante do trabalho pedagógico.

A pesquisa investigou as contribuições da brincadeira no desenvolvimento da criança. Proporcionando a construção do conhecimento. Conclui-se que a atividade lúdica promove momentos de aprendizagem em que estarão presentes nas descontrações, na expressão alegre e espontânea, descobrindo no brincar o verdadeiro sentido de aprender.

Verificou-se que trabalhar com o lúdico leva a garantia de lançar vôo, criar e recriar, respeitar e apostar nas competências dos alunos. Possibilitando os educandos alcançarem sua autonomia de pensamento, do acesso e sistematização prazerosa das experiências enriquecedoras de informações, significações, transformando-se em conhecimentos.

Atesta-se que atividades lúdicas criem contextos significativos. Os quais desencadeiam associações de idéias, estimulando a curiosidade natural e favorecendo a expressão espontânea e a criatividade do aluno.

A análise dos resultados da pesquisa realizada atesta que o jogo e a brincadeira contribuem para o desenvolvimento social e afetivo da criança. Favorecendo também a

construção do conhecimento lógico-matemático. Sendo assim, o jogo pode influenciar na construção e na aquisição da leitura e da escrita.

Conclui-se que a brincadeira faz parte da vida do ser humano desde os primeiros anos. Fica configurado que os jogos e os brinquedos são trabalhados de forma satisfatória. Proporcionando aos envolvidos no processo educacional, a obtenção de bons resultados tanto no pedagógico quanto no emocional da criança.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Educação Infantil: Prioridade imprescindível**. 3 ed, Petrópolis: Vozes, 2005.
- ASSMANN, Hugo. **Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BLOOM, Benjamim. **Características humanas e aprendizagem escolar**. Rio de Janeiro: Globo, 1981.
- BOLZAN, Doris Pires Vargas. **Formação de professores: Compartilhando e construindo conhecimentos**. Porto Alegre, Mediação, 2002.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais. 1º e 2º ciclos**. Vol. 7. Brasília: MEC.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedos e Companhia**. SÃO Paulo: Cortez, 1993.
- _____. **Brinquedos e Companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.
- CUNHA, Coutinho. **Psicologia da Educação**. Belo Horizonte: Lê, 1998.
- CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, Desafio e Descoberta – Subsídios para utilização e confecção de brinquedos**, Rio de Janeiro: FAE, 1994.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a Criança**. São Paulo: Sumus, 1987 p. 27.
- DEMO, Pedro. **Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.
- DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na Educação**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 2004.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Diocionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.
- FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre a Alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1987.
- GORDON James. **A análise do comportamento**. São Paulo, EPU, 1969/1975.
- KAMII, Constance. **Jogos em grupo na educação infantil – implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis – o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer e jogar.** 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado.** 2 ed, Petrópolis: Vozes, 2003.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem & desenvolvimento infantil – simbolismo e jogo.** Porto Alegre: Prodil, 1999

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zaltar, 1982.

_____. INHELDER, B. **A função semiótica ou simbólica. A psicologia da criança.** Lisboa: Moraes, 1979.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. **Brinquedo e infância: Um guia para pais e educadores em creche.** Petrópolis: Vozes, 1999. p. 111 – 115.

_____. (org.). **A Ludicidade Como Ciência.** Petrópolis: Vozes, 2002.

UniCEUB. **Educação e Movimento** In. Guia de Formação para Professores das Séries Iniciais. Brasília, v. 5, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 1988.

_____. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1993.

_____. **A formação social da mente. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo, Martins Fontes, 2003.

WALLON, Henri. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo, Manole, 1989.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.